**Program kształcenia w ramach projektu**

***WWW – World.Web.Workers -międzynarodowe praktyki uczniów ZSP w Drobinie***

**Realizowany w partnerstwie:**

**Zespół Szkół Ponadpodstawowych w Drobinie**

**i**

**Olympus Education Services w Nei Pori**

**Program kształcenia dla zawodu technik informatyk**

1. Potrzeby uczniów uczących się na kierunku technik informatyk

* możliwość realizacji praktyk zawodowych, które pozwolą na przeprowadzenie procesu przygotowania strony www w oparciu o wymagania klienta, od początku zbierania wymagań klienta, poprzez przygotowywanie witryny, testowanie i publikację w sieci www i prezentację klientowi. Forma praktyk nastawiona na odwzorowanie realnych warunków praktyk oraz zakres realizowanych czynności nie jest praktycznie możliwa w realiach lokalnego rynku firm informatycznych współpracujących ze Szkołą, w których uczniowie odbywają praktyki.
* posiadanie wiedzy, kompetencji i umiejętności zawodowych i ogólnych, pozwalających na bycie konkurencyjnym na rynku pracy po ukończeniu szkoły lub /i  dających możliwość kontynuacji nauki na studiach wyższych w kraju lub zagranicą
* znajomość języka angielskiego na poziomie pozwalającym na swobodne przemieszczanie się poza granicę Polski oraz umożliwiającym rozpoczęcie pracy zawodowej w międzynarodowym środowisku pracy
* możliwość nauki na kierunkach oczekiwanych przez pracodawców, z wykorzystaniem najnowszej dostępnej wiedzy oraz narzędzi edukacyjnych, z uwzględnieniem panujących trendów, rozwoju technologicznego, nowych stanowisk i działów gospodarki.
* zwiększenie efektywności realizowanych obowiązkowych praktyk zawodowych poprzez otrzymanie uznawanych certyfikatów lub innych dokumentów poświadczających odbycie praktyki i osiągnięcie określonych, konkretnych efektów nauczania, w tym wiedzy, umiejętności i kompetencji
* możliwość realizacji praktyk zagranicznych w przedsiębiorstwach zlokalizowanych poza Polską
* udział opiekunów ze szkoły oraz zakładów pracy, mentorów i doradców w trakcie trwania praktyki zawodowej
* zwiększenie udziału nowoczesnych narzędzi edukacji (e dzienników, systemów e-learningowych) w procesie oceniania, komunikacji z uczniami, monitorowania efektów nauczania, pozwalających na realizowanie ich w atrakcyjny dla ucznia sposób
* podniesienie poziomu integracji środowiska szkolnego, bezpośrednich kontaktów rówieśniczych, a także z kadrą pedagogiczną.

1. Ramowy program praktyk i efektów uczenia się

Program praktyk został skonstruowany wspólnie z Partnerem projektu: OES. Praktyki zawodowe będą realizowane w OES oraz firmach współpracujących, które udostępniają zasoby ludzkie i materialne, umożliwiając realizację programu praktyk zgodnie z wskazanym harmonogramem i osiągnięcie planowanych efektów kształcenia.

Praktyki będą realizowane we współpracy z firmami informatycznymi specjalizującymi się w projektowaniu i tworzeniu zaawansowanych witryn www, portali, aplikacji webowych oraz mobilnych.

Program praktyk został opracowany z uwzględnieniem potrzeb edukacyjnych uczniów kształcących się na kierunku **technik informatyk i jest wspólny dla uczniów klas II i III, którzy zdają egzamin zawodowy w ramach kwalifikacji zawodowej INF.03.**

Program praktyk jest odpowiedni dla obu poziomów kształcenia, intensywność prac będzie dostosowana do wiedzy uczniów.

Efektem realizacji programu praktyk będzie osiągnięcie konkretnych, opisanych i skwantyfikowanych efektów uczenia się.

Programy praktyk został uzgodniony w oparciu o Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 16 maja 2019 r. w sprawie podstaw programowych kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego oraz dodatkowych umiejętności zawodowych w zakresie wybranych zawodów szkolnictwa branżowego, kładąc nacisk na konkretne efekty uczenia się opisane w jednostce efektów uczenia się „**projektowanie i budowa witryn www”,** przygotowanej wspólnie z Partnerem na potrzeby realizacji programu praktyk.

Program praktyk ma na celu podniesienie kwalifikacji zawodowych uczniów w obrębie **INF.03. Tworzenie i administrowanie stronami i aplikacjami internetowymi oraz bazami danych** Zaplanowane na 10 dni zajęcia praktyczne pozwolą uczniom przejść proces edukacyjny, którego efektem będzie wzmocnienie poziomu wiedzy i umiejętności zawodowych oraz kompetencji społecznych i językowych. Dodatkowo uczniowie będą musieli zaprojektować, skonfigurować i udostępnić w sieci Internet oraz administrować stroną www projektu, na której prezentowane będą rezultaty oraz promowane działania projektowe.

W efekcie realizacji programu praktyk uczniowie nabędą wiedzę, kompetencje społeczne oraz umiejętności dotyczące kierunku kształcenia i konkretnej kwalifikacji zawodowej. Poniżej przedstawiono Wykaz osiągnięć uczestnika mobilności. W Porozumieniu o partnerstwie strony dokładnie piszą efekty kształcenia, narzędzia ich weryfikacji, metodyki pracy i ewaluacji. Program praktyk realizowany będzie w dni robocze od poniedziałku do piątku   
w wymiarze 6h dziennie.

1. Wykaz osiągnięć uczestnika mobilności

|  |  |
| --- | --- |
| **Obszar pomiaru efektów uczenia się** | **Opis efektów uczenia się:** |
| Wiedza: | * zna zasady bhp i organizacji pracy w zagranicznym przedsiębiorstwie * zna zasady organizacji czasu i zadań oraz narzędzia informatyczne wspierające zarządzanie projektami informatycznymi * zna struktury witryn internetowych * zna technologię oraz narzędzia wykorzystywane w procesie projektowania oraz budowy witryn internetowych * zna rolę testów oprogramowania w procesie budowy oraz przekazania witryn internetowych, metody i narzędzia testowania stron i aplikacji www * zna zasady uniwersalnego projektowania stron www |
| Umiejętności: | * wykorzystuje funkcje edytorów spełniających założenia WYSIWYG; * tworzy strony internetowe za pomocą edytorów spełniających założenia WYSIWYG; * projektuje strukturę witryny internetowej zgodnie ze standardami dostępności dla osób z niepełnosprawnościami opisanymi w WCAG 2.0. * wykonanie strony internetowej zgodnie z projektami; * testuje jakość witryny internetowej i zgodność z wymaganiami, przygotowuje dokumentację z testów * publikuje witryny internetowe; |
| Kompetencje społeczne: | * wzmocnienie kompetencji współpracy, związanej z pracą w grupach, kreowania przywództwa, podejmowania obowiązków i podległości zawodowej * wzmocnienie kompetencji związanych się z obszarem komunikowanie się, w tym w języku obcym oraz budowania relacji w środowisku zawodowym * wzmocnienie kompetencji związanych z oceną własnej wiedzy, planowania i realizacji procesu uczenia się, w tym uczenia się przez całe życie oraz wykorzystywania nieformalnych form uczenia się. * w zakresie przestrzegania wymagań wynikających z technologii oraz z zasad organizacji pracy; |

1. Ramowy program mobilności

|  |  |
| --- | --- |
| **Dzień mobilności** | **Program** |
| Dzień 1 | * Omówienie warunków praktyk, zapoznanie się z przedstawicielami instytucji przyjmującej i przedstawicielami pozostałych firm, w których odbywać będą się praktyki; * Instruktaż BHP oraz szczególne zasady bezpieczeństwa podczas pracy i w trakcie pobytu * Przedstawienie szczegółowego programu praktyk, realizowanych działań, miejsca realizacji prac, celów prac, metod ewaluacji oraz oczekiwanych efektów realizowanych działań |
| Dzień 2 | * Podział na zespoły projektowe (2/3 osobowe) * Omówienie składowych kontraktu oraz zamówienia na realizację witryny www * Przygotowanie specyfikacji witryny internetowej i dołączenie jej do oferty * Ocena kompletności i jakości dokumentacji, * Opracowanie mockupów witryny w formie szkiców * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 3 | * Wybór dostępnych narzędzi do przygotowywania witryny internetowej * Ocena funkcjonalności oferowanych narzędzi, wskazanie ich ograniczeń i mocnych stron * Administrowanie narzędziem z wykorzystaniem panelu administracyjnego * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 4 | * Projektowanie właściwej struktury witryny internetowej, dopasowanej do potrzeb klienta i umożliwiającej jej dalszy rozwój * Analiza wymagań związanych z dostępnością witryny dla osób z niepełnosprawnościami * Przygotowywanie dokumentacji realizowanych prac * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 5 | * Projektowanie właściwej struktury witryny internetowej, dopasowanej do potrzeb klienta i umożliwiającej jej dalszy rozwój oraz zgodność z zasadami uniwersalnego projektowania * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 6 | * Realizacja programu kulturowego: * Wycieczka krajoznawcza do wybranej atrakcji Riwiery Olimpijskiej * Czas wolny uczestników * Wieczór grecki (nauka tańca „Zorba”, kuchnia grecka, greckie tradycje i obyczaje) |
| Dzień 7 | * Realizacja programu kulturowego: * Wycieczka krajoznawcza do wybranej atrakcji Riwiery Olimpijskiej * Zajęcia kulturowe * Czas wolny uczestników |
| Dzień 8 | * Opracowanie graficzne witryny internetowej z uwzględnieniem zamieszczanych treści i dostępności * Przygotowanie docelowych makiet witryny * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 9 | * Budowa, konfiguracja i wypełnianie treścią witryny internetowej * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 10 | * Budowa, konfiguracja i wypełnianie treścią witryny internetowej * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 11 | * Przygotowanie dokumentacji projektowej, w tym dokumentacji związanej z witryną (instrukcja administratora, instrukcja obsługi warstwy CMS) * Umieszczenie witryny w sieci www * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 12 | * Przygotowywanie stron do prezentacji * Ocena sporządzonych stron www przez uczniów, mentorów oraz opiekunów, nagrodzenie najlepszych uczniów * Zajęcia podsumowujące wiedzę zdobytą podczas praktyk zagranicznych; * Panele dyskusyjne; * Podsumowanie, wręczenie certyfikatów, pożegnanie z uczestnikami; |

**Program kształcenia dla zawodu technik grafiki i poligrafii cyfrowej**

1. Potrzeby uczniów uczących się na kierunku technik grafiki i poligrafii cyfrowej

* możliwość realizacji praktyk zawodowych, które pozwolą na przeprowadzenie procesu projektowania wyglądu strony www w oparciu o wymagania klienta, od początku zbierania wymagań klienta, poprzez przygotowywanie mockupów strony, opracowania grafik na stronę, wybór zdjęć, czcionek i prezentację klientowi. Forma praktyk nastawiona na odwzorowanie realnych warunków praktyk oraz zakres realizowanych czynności, nie jest praktycznie możliwa w realiach lokalnego rynku firm informatycznych, zajmujących się grafiką komputerową, agencji reklamowych współpracujących ze Szkołą, w których uczniowie odbywają praktyki.
* posiadanie wiedzy, kompetencji i umiejętności zawodowych i ogólnych, pozwalających na bycie konkurencyjnym na rynku pracy po ukończeniu szkoły lub /i  dających możliwość kontynuacji nauki na studiach wyższych w kraju lub zagranicą
* znajomość języka angielskiego na poziomie pozwalającym na swobodne przemieszczanie się poza granicę Polski oraz umożliwiającym rozpoczęcie pracy zawodowej w międzynarodowym środowisku pracy
* możliwość nauki na kierunkach oczekiwanych przez pracodawców, z wykorzystaniem najnowszej dostępnej wiedzy oraz narzędzi edukacyjnych, z uwzględnieniem panujących trendów, rozwoju technologicznego, nowych stanowisk i działów gospodarki.
* zwiększenie efektywności realizowanych obowiązkowych praktyk zawodowych poprzez otrzymanie uznawanych certyfikatów lub innych dokumentów poświadczających odbycie praktyki i osiągnięcie określonych, konkretnych efektów nauczania, w tym wiedzy, umiejętności i kompetencji
* możliwość realizacji praktyk zagranicznych w przedsiębiorstwach zlokalizowanych poza Polską
* udział opiekunów ze szkoły oraz zakładów pracy,  mentorów i doradców w trakcie trwania praktyki zawodowej
* zwiększenie udziału nowoczesnych narzędzi edukacji (e dzienników, systemów e-learningowych) w procesie oceniania, komunikacji z uczniami, monitorowania efektów nauczania, pozwalających na realizowanie ich w atrakcyjny  dla ucznia sposób
* podniesienie poziomu integracji środowiska szkolnego, bezpośrednich kontaktów rówieśniczych, a także z kadrą pedagogiczną.

1. Ramowy program praktyk i efektów uczenia się

Program praktyk został skonstruowany wspólnie z Partnerem projektu: OES. Praktyki zawodowe będą realizowane w OES oraz firmach współpracujących, które udostępniają zasoby ludzkie i materialne, umożliwiając realizację programu praktyk zgodnie z wskazanym harmonogramem i osiągnięcie planowanych efektów kształcenia.

Praktyki będą realizowane we współpracy z firmami informatycznymi, specjalizującymi się w projektowaniu i realizowaniu zaawansowanych witryn www, portali, aplikacji webowych oraz mobilnych i w agencjach reklamowych.

Program praktyk został opracowany z uwzględnieniem potrzeb edukacyjnych uczniów kształcących się na kierunku **technik grafiki i poligrafii cyfrowej i jest wspólny dla uczniów klas II i III, którzy zdają egzamin zawodowy w ramach kwalifikacji zawodowej PGF.04. Przygotowywanie oraz wykonywanie prac graficznych i publikacji cyfrowych**

Program praktyk jest odpowiedni dla obu poziomów kształcenia, intensywność prac będzie dostosowana do wiedzy uczniów.

Efektem realizacji programu praktyk będzie osiągnięcie konkretnych, opisanych i skwantyfikowanych efektów uczenia się.

Programy praktyk został uzgodniony w oparciu o Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 16 maja 2019 r. w sprawie podstaw programowych kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego oraz dodatkowych umiejętności zawodowych w zakresie wybranych zawodów szkolnictwa branżowego, kładąc nacisk na konkretne efekty uczenia się opisane w jednostce efektów uczenia się **„projektowanie i budowa witryn www”,** przygotowanej wspólnie z Partnerem na potrzeby realizacji programu praktyk.

Program praktyk ma na celu podniesienie kwalifikacji zawodowych uczniów w obrębie **PGF.04. Przygotowywanie oraz wykonywanie prac graficznych i publikacji cyfrowych.** Zaplanowane na 10 dni zajęcia praktyczne pozwolą uczniom przejść proces edukacyjny, którego efektem będzie wzmocnienie poziomu wiedzy i umiejętności zawodowych oraz kompetencji społecznych i językowych. Dodatkowo uczniowie będą musieli zaprojektować i przygotować grafiki i identyfikację wizualną do strony www projektu, na której prezentowane będą rezultaty oraz promowane działania projektowe.

W efekcie realizacji programu praktyk uczniowie nabędą wiedzę, kompetencje społeczne oraz umiejętności dotyczące kierunku kształcenia i konkretnej kwalifikacji zawodowej. Poniżej przedstawiono Wykaz osiągnięć uczestnika mobilności. W Porozumieniu o partnerstwie strony dokładnie piszą efekty kształcenia, narzędzia ich weryfikacji, metodykę pracy i ewaluacji. Program praktyk realizowany będzie w dni robocze od poniedziałku do piątku   
w wymiarze 6h dziennie.

1. Wykaz osiągnieć uczestnika mobilności

|  |  |
| --- | --- |
| **Obszar pomiaru efektów uczenia się** | **Opis efektów uczenia się:** |
| Wiedza: | * zna zasady bhp i organizacji pracy w zagranicznym przedsiębiorstwie * zna zasady organizacji czasu i zadań oraz narzędzia informatyczne wspierające zarządzanie projektami informatycznymi * zna dobre praktyki w procesie projektowania treści * zna technologię oraz narzędzia wykorzystywane w procesie projektowania oraz realizacji zamówień graficznych * zna zasady uniwersalnego projektowania * zna zasady i wymagania prowadzenia działalności w obszarze grafiki komputerowej * zna zasady praw autorskich i możliwości wykorzystywania własności intelektualnej w pracach graficznych |
| Umiejętności: | * wykorzystuje funkcje edytorów spełniających założenia WYSIWYG; * potrafi zebrać wymagania biznesowe i zamienić je w konkretne zadania, określić czas ich realizacji * wyszukuje i prawidłowego przetwarza informacje * potrafi przygotowywać projekty graficzne zgodnie ze standardami dostępności dla osób z niepełnosprawnościami opisanymi w WCAG 2.0. * wykonuje projekt graficzny zgodnie z wymaganiami biznesowymi zawartymi w dokumentacji |
| Kompetencje społeczne: | * wzmocnienie kompetencji współpracy, związanej z pracą w grupach, kreowania przywództwa, podejmowania obowiązków i podległości zawodowej * wzmocnienie kompetencji związanych się z obszarem komunikowanie się, w tym w języku obcym oraz budowania relacji w środowisku zawodowym * wzmocnienie kompetencji związanych z oceną własnej wiedzy, planowania i realizacji procesu uczenia się, w tym uczenia się przez całe życie oraz wykorzystywania nieformalnych form uczenia się. * w zakresie przestrzegania wymagań wynikających z technologii oraz z zasad organizacji pracy; |

1. Ramowy program mobilności

|  |  |
| --- | --- |
| **Dzień mobilności** | **Program** |
| Dzień 1 | * Omówienie warunków praktyk, zapoznanie się z przedstawicielami instytucji przyjmującej i przedstawicielami pozostałych firm, w których odbywać będą się praktyki; * Instruktaż BHP oraz szczególne zasady bezpieczeństwa podczas pracy i trakcie pobytu * Przedstawienie szczegółowego programu praktyk, realizowanych działań, miejsca realizacji prac, celów prac, metod ewaluacji oraz oczekiwanych efektów realizowanych działań |
| Dzień 2 | * Poznanie procedur, regulaminów, dokumentacji stosowanej w firmie * Poznanie metodyki pracy stosowanej w firmie w zakresie organizacji procesu realizacji zamówień graficznych * Analiza zamówienia klienta na prace graficzne * Opracowanie planu działań i zadań niezbędnych do realizacji zamówienia * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 3 | * Poznanie narzędzi informatycznych, programów graficznych stosowanych w firmie do realizacji zleceń graficznych * Instruktaż korzystania z programów graficznych, zastosowanie, możliwości, obsługa wybranych programów. * Wybór dostępnych narzędzi do przygotowywania konkretnego zamówienia graficznego * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 4 | * Instruktaż korzystania z programów graficznych, zastosowanie, możliwości, obsługa wybranych programów. * Projektowanie prac graficznych zgodnie z potrzebami klienta * Analiza wymagań związanych z dostępnością materiałów graficznych dla osób z niepełnosprawnościami * Przygotowywanie dokumentacji realizowanych prac * Praca nad grafikami i identyfikacją wizualną * Podsumowanie postępu prac i akceptacja wyników, sukcesów, ryzyk, planu działania. * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 5 | * Instruktaż korzystania z programów graficznych, zastosowanie, możliwości, obsługa wybranych programów. * Projektowanie prac graficznych zgodnie z potrzebami klienta * Analiza wymagań związanych z dostępnością materiałów graficznych dla osób z niepełnosprawnościami * Przygotowywanie dokumentacji realizowanych prac * Praca nad grafikami i identyfikacją wizualną * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności * Wykonanie testu oceny WKU oraz ankiety ewaluacyjnej |
| Dzień 6 | * Realizacja programu kulturowego: * Wycieczka krajoznawcza do wybranej atrakcji Riwiery Olimpijskiej * Czas wolny uczestników * Wieczór grecki (nauka tańca „Zorba”, kuchnia grecka, greckie tradycje i obyczaje) |
| Dzień 7 | * Realizacja programu kulturowego: * Wycieczka krajoznawcza do wybranej atrakcji Riwiery Olimpijskiej * Zajęcia kulturowe * Czas wolny uczestników |
| Dzień 8 | * Projektowanie prac graficznych zgodnie z potrzebami klienta * Przygotowywanie dokumentacji realizowanych prac * Praca nad grafikami i identyfikacją wizualną * Analiza wytwarzanych prac pod kątem zasady przygotowania prac cyfrowych do publikacji * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 9 | * Projektowanie prac graficznych zgodnie z potrzebami klienta * Przygotowywanie dokumentacji realizowanych prac * Praca nad grafikami i identyfikacją wizualną * Przygotowywanie materiałów cyfrowych do publikacji poprzez wykonanie impozycji prac * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 10 | * Projektowanie prac graficznych zgodnie z potrzebami klienta * Przygotowywanie dokumentacji realizowanych prac * Praca nad grafikami i identyfikacją wizualną * Przygotowywanie materiałów cyfrowych do publikacji poprzez wykonanie impozycji prac * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 11 | * Przygotowanie materiałów graficznych do przekazania klientowi * Wykonanie wydruków próbnych oraz weryfikacja poprawności przygotowania prac do druku * Przygotowanie dokumentacji z realizacji zlecenia * Wzajemna ocena opracowanych materiałów przez uczestników praktyk * Spotkanie podsumowujące dzień praktyk i efekty uczenia się oraz napotkane problemy lub niedogodności |
| Dzień 12 | * Przygotowywanie wypracowanych materiałów do prezentacji * Ocena rezultatów przez uczniów, mentorów oraz opiekunów, nagrodzenie najlepszych uczniów * Zajęcia podsumowujące wiedzę zdobytą podczas praktyk zagranicznych; * Panele dyskusyjne; * Podsumowanie, wręczenie certyfikatów, pożegnanie z uczestnikami; |